ゲームボーイ™ 専用カートリッジ　**DMG-SPA**

TAITO

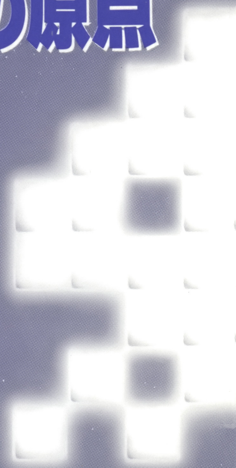
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

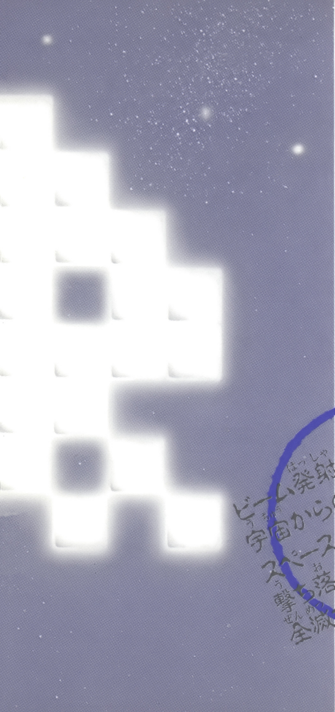
対戦型
1人でも遊べます

SPACE INVADERS
スペースインベーダーズ

ゲームの原点

テレビゲーム界に
最初の金字塔を打ち立てた
あのスペースインベーダーが、
ゲームボーイになって帰って来た!!





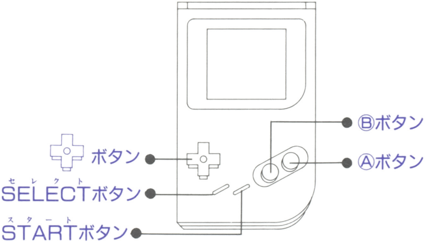
ビーム発射！
宇宙からの侵略者、
スペースインベーダーを
撃ち落として
全滅させよ!!

このたびは、タイトー・ゲームボーイ専用カートリッジ「スペース・インベーダー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

1. コントローラー各部の名称と操作 ………3
2. 画面について ………………………………4
3. 1・PLAYERゲームの遊び方 ……………5
4. 対戦型ゲームの準備について …………6
5. ①対戦プレイ ……………………………7
6. ②対戦プレイ（実践編） …………………9
7. ㊙ウルテク・コーナー …………………12

コントローラー各部の名称と操作



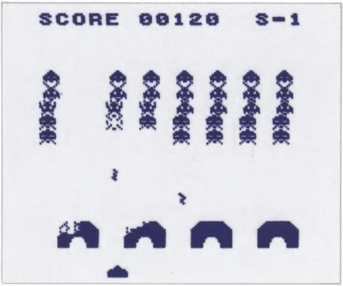
✚ ビーム砲の左右移動を行います。

Ⓐボタン ┐どちらもビームの発射ボタンとし
Ⓑボタン ┘て使用します。

SELECT　1人用・2人用どちらで遊ぶか選択します。
※2人用を選ぶと対戦プレイとなります。

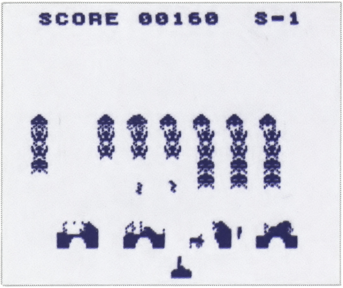
START　ゲーム開始・一時停止。 ゲームを開始する時に使用します。 また、ゲーム中に押すと、一時停止になります。
（一時停止を止めたい時はもう一度ボタンを押すと、ゲーム再開となります。）

画面について



①スコア…現在の得点を表示しています。
②プレイヤーの残機数を表示しています。
③インベーダー群…一面で最大40個出現します。
④トーチカ…１画面に４個出現しています。
⑤ビーム砲
⑥U・F・O

1・PLAYERゲームの遊び方



●侵略してくるインベーダーの攻撃を避けながら、ビームを発射し、インベーダーを破壊してください。
●画面上に現れる全てのインベーダーを破壊すると、1面クリアとなります。
●ビーム砲が全滅したり、インベーダーに基地(ビーム砲と同じ位置)を占領されたらゲームオーバーです。
●最初ビーム砲は3門。得点によって1UPします。

2 対戦型ゲームのコントローラー

対戦型2・PLAYERゲームを始めるには、次の用意が必要です。

●ゲームボーイ本体……………………………2台
●「スペースインベーダーズ」カートリッジ ……2個
●専用通信ケーブル……………………………1本

○ポーズ機能について

対戦時は、ゲームモードの選択権のある方のみ、スタートボタンを押すことによって、ポーズすることができます。

○リセットについて

STARTボタン・SELECTボタンを同時に押すとリセットされ、タイトル画面に戻ります。

※対戦プレイを行う時は、先にスタートボタンを押した方だけ以後のコマンド操作が可能です。また、選択権のある方が1Pを選んだ場合は選択権のない方も1Pを行うことが可能です。

※対戦プレイの時、リセットすると正常に作動しなくなります。

※対戦プレイを行う時は、必ず2台のゲームボーイがタイトル画面になってからボタン操作を行って下さい。そうしないと正常に作動しない事があります。

①対戦プレイ

●画面表示部

E−Ø	RD−9	S−Ø

●操作のしかたは1人用モードと同じです。
●画面は1P側・2P側とも同じで、得点表示はなし。
●勝利条件を先に満した方が勝ちです。

①RD−9 …現在のラウンド数です。ラウンドをクリアするたびに、表示数が減って行きます。RD-Øの時に、相手よりも先にクリアした方が勝者となります。

②S−Ø ……今、自分の残機数がいくつあるかを表示します。

③E−Ø ……今、対戦相手の残機がいくつあるかを表示します。

2

◉勝利条件について

●勝利条件①先に規定の残機数分、相手ビーム砲を破壊した方が勝ち。
プレイヤーは、その勝利条件を選択することができます。

1WEAPON ……1P・2P共に残機数が1機です。
3WEAPONS …1P・2P共に残機数が3機です。
5WEAPONS …1P・2P共に残機数が5機です。

○上の3つの勝利条件から、セレクトカーソルでどれか1つ選び出します。その勝利条件を満した方が勝ちです。

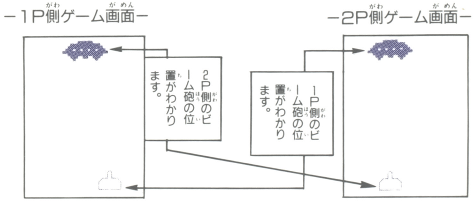
●勝利条件②規定のラウンド数（10面固定）を対戦相手よりも先にクリアした方が勝ちです。

※ラウンドクリア及び相手ビーム砲を先に全て破壊した方が勝ちです。

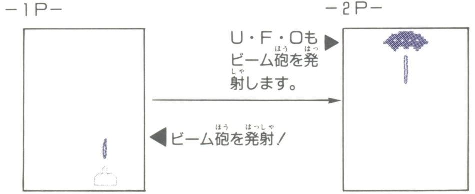
※また、相撃ちの場合は、両方とも負けとなります。

対戦プレイ（実践編）

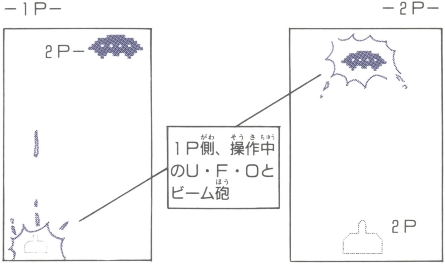
●それぞれU・F・Oによって、対戦相手のビーム砲の位置を知ることができます。



1Pがビーム砲を撃つと、2P側画面上のU・F・Oもビームを発射します。（2P側も同じ）



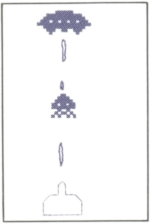
2



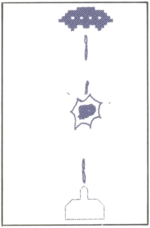
●ビーム砲を撃破されると、相手画面上のU･F･Oも撃破されてしまいます。（上図）

●インベーダーに基地を占領されてしまったら、そこでゲーム終了となり、占領された方の負けとなります。

●U･F･Oからの攻撃は、インベーダーを通り抜けてビーム砲めがけて落下します。

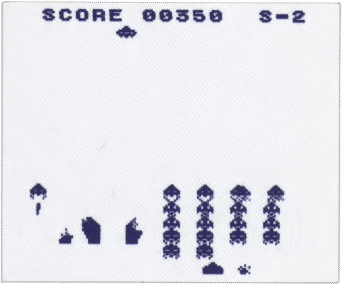


●U･F･Oからの攻撃を、ビーム砲のビームで防ぐ事ができます。



○U・F・Oとビーム砲の攻防
◀ビーム同士を当てる事によって、相手の攻撃を防ぐ事が可能です。

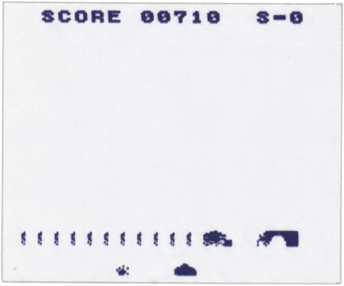
㊙ウルテク・コーナー



名古屋撃ち

●インベーダーが最下段（ビーム砲とインベーダーがくっついた状態）まで攻めてくるとインベーダーのミサイルは、ビーム砲に当らない！今がチャンスだ！

★「スペースインベーダー」には、
昔から受け継がれている、
こんなスゴイ技があったのだ!
キミもこれからやってみよう!



レインボー現象

●下にいる10点インベーダーを その面に1個だけ残すと、 上図のような残像を残して、インベーダーは移動します。これをレインボー現象といいます。(その他の種類のインベーダーでは起きません。)
●最後に残ったインベーダーが撃たれるか、または基地を占領してしまうまで、この現象は続きます。

〔使用上の注意〕

1. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
   また絶対に分解したりしないでください。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしたりしないでください。
   また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5. 端子部に触れたり水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

株式会社タイトー

本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

ゲームボーイは任天堂の商標です。© TAITO CORP 1990